

Carnival[®] et Sega[®] sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi numéro 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

CBS
ELECTRONICS

Idéal Loisirs/CBS Electronics. Boîte Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex



NOTICE D'INSTRUCTIONS



Pour système T.V. SECAM.

Pour un ou deux joueurs.

4 niveaux de difficulté.

Exclusif! Le vrai jeu en cassette chez vous.

Cassette CBSELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS ColecoVision[™]

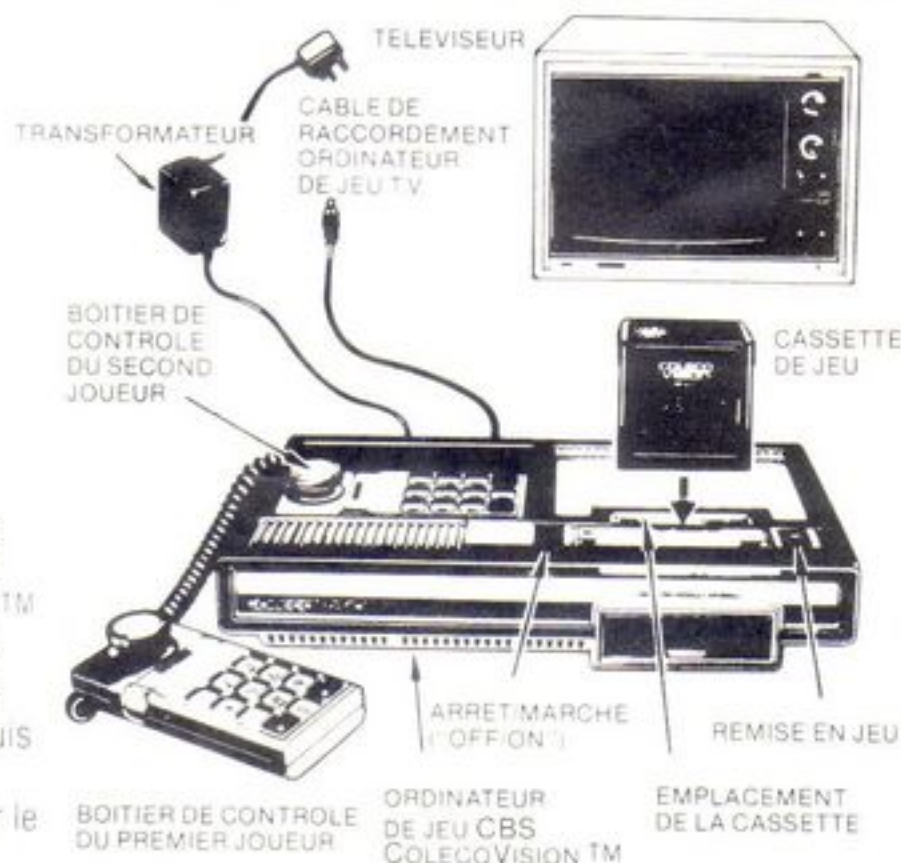
CBS
ELECTRONICS

LE JEU

Devenez un roi de la gâchette! Sur un stand de tir réservé à l'élite vous devez tirer sur des cibles mobiles : lapins, pipes, chouettes et canards. Mais attention, soyez rapide car les canards s'envolent et viennent dévorer vos réserves de cartouches. Apparaissent ensuite des ours qui, à chaque impact rugissent et se sauvent dans le sens opposé.

Ce n'est pas fini, car voici d'autres canards et d'autres ours toujours plus nombreux. Visez... et "feu à volonté"!

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- Assurez-vous toujours que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette. Poussez le bouton arrêt/marche ("OFF/ON") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



REMARQUE : Pour jouer seul, utiliser le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le deuxième joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de contrôle de Carnival®

- Clavier digital :** les touches du clavier de 1 à 8 permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.
- Levier de direction :** en poussant le levier de direction vers la gauche ou la droite, la carabine se déplace dans le sens choisi.
- Pulseurs latéraux :** en appuyant sur l'un des pulseurs latéraux vous faites feu.

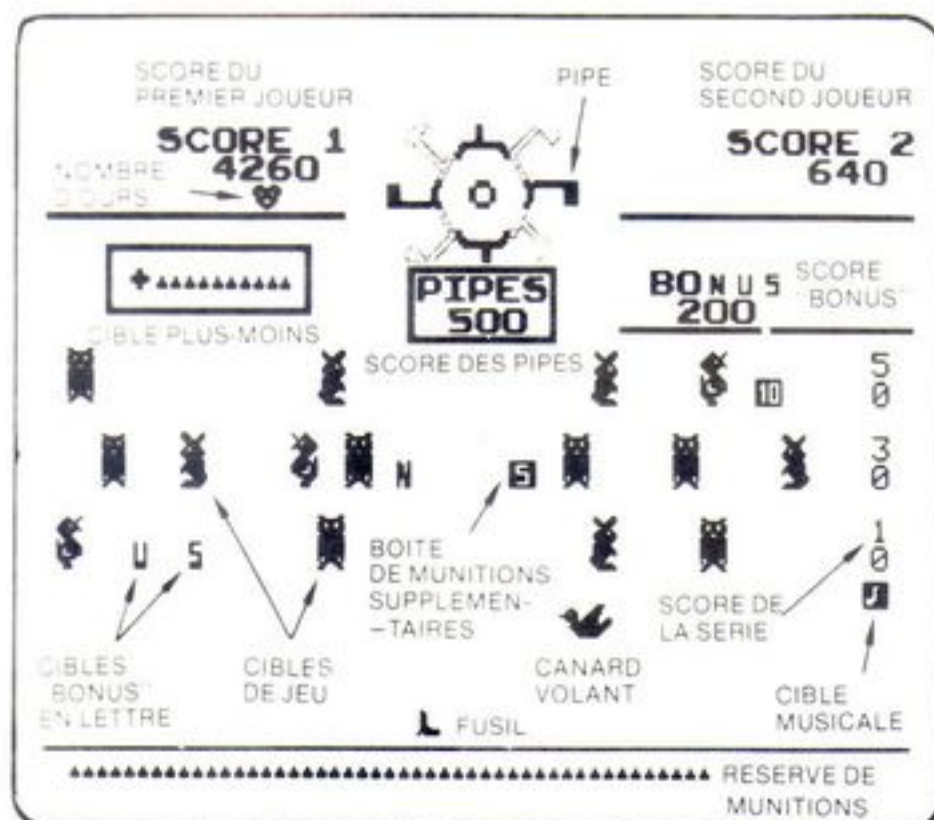
COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE :

REMARQUE : si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que son vaisseau soit détruit. C'est alors que le second joueur peut jouer.

1^{re} étape : A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu de Carnival® apparaît sur l'écran de votre T.V. Attendez que l'écran d'options de niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.



2^e étape : Faites feu!

Après avoir sélectionné un niveau de difficulté, votre première série de cibles apparaît. Marquez des points en tirant sur les cibles qui défilent.

3^e étape : Des canards qui mangent les munitions!

Attention! Les canards survivants qui atteignent la ligne du bas s'envolent et viennent dévorer dix cartouches dans votre réserve.

4^e étape : Cassez les pipes!

Cassez les pipes en visant leur fourneau. Visez juste car la valeur des pipes indiquées sous la roue diminue à chaque tir manqué.

Touchez les pipes deux par deux selon leur couleur et vous obtiendrez quatre fois la valeur du score indiqué.

Conseil stratégique : Éliminez les pipes au début du jeu. Si des pipes demeurent sur la roue alors que vous tirez sur les cibles qui défilent, des canards, des canards, et encore plus de canards commencent à s'envoler!

5^e étape : Sachez gagner!

Gagnez des points supplémentaires ou des balles en tirant sur la cible "plus-moins" (sur la gauche). Mais attention! Si le signe moins est allumé quand la cible est touchée, les points ou les balles indiqués sont soustraits du total.

6^e étape : Le "Bonus"

Constituez le mot "Bonus" dans le bon ordre et vous gagnerez des points supplémentaires indiqués sous le mot à droite. Mais soyez rapide! Tirer sur une lettre dans le désordre annule vos chances de gagner ces points.

Conseil stratégique : Plus vous touchez de cibles avant de toucher la lettre "B", plus vous obtenez de points en constituant le mot.

7^e étape : Refaites votre stock de munitions!

Si votre réserve de munitions diminue, visez les boîtes "5" et "10" sur les rangées des cibles pour refaire une réserve de 5 ou 10 balles supplémentaires.

Attention! Aux niveaux de difficulté 2, 3 et 4 : plus vous prenez de temps pour éliminer toutes les cibles, plus vite celles-ci défilent.

8^e étape : La musique!

Tirez sur la cible musicale, située à droite, juste sous le score de série et vous éteindrez ou mettrez en marche la musique.

9^e étape : L'ours!

Éliminez toutes les cibles qui défilent ainsi que les pipes du stand, et vos munitions disponibles seront créditées à votre score comme points supplémentaires. Chaque fois que vous touchez l'ours, il change de direction et devient plus rapide.

Après que l'ours ait quitté l'écran, vous passez à un nouveau stand. À chaque fois que vous complétez toutes les cibles du stand, vous devez toucher un ours supplémentaire. Le deuxième écran a deux ours et le troisième trois.

10^e étape : La fin!

Éliminez toutes les cibles qui défilent et les pipes du stand, puis finissez avec l'épreuve de l'ours pour passer au niveau suivant plus difficile! Le tour de chaque joueur prend fin quand celui-ci tire ses dernières balles.

Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

Pour rejouer à Carnival® au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment et peut être aussi utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir en début de parties.

LES POINTS

Numéro de la rangée	Pipes	Série de jeu (de bas en haut)	Lettre BONUS	Réserve initiale de munitions
1	500	10, 30, 50	200	60
2	600	20, 40, 60	300	48
3	700	30, 50, 70	400	48
4	800	40, 60, 80	500	48
5 et plus	900	50, 70, 90	600	48

Touchez, en tirs successifs, deux pipes de la même couleur et vous obtiendrez un score de quatre fois la valeur des pipes.

Quand vous aurez touché toutes les cibles du stand, 50 points seront ajoutés à votre score pour chaque balle encore disponible de votre réserve de munitions.

Chaque fois que vous atteindrez l'ours, vous marquerez 50 points.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à CARNIVAL®. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!

Voici les cassettes de jeu vidéo CBSELECTRONICS pour votre console!

Les cassettes déjà disponibles et celles qui sortiront prochainement sont présentées ci-dessous. Ces jeux vous permettent de retrouver en cassette, chez vous, les vedettes des "jeux de café" les plus populaires.



Carnival®, Turbo®, et Zaxxon® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc.
 Gorf® et Wizard of Wor® sont des marques déposées appartenant à Bally Midway Mfg. Co.
 Cosmic Avenger et Lady Bug® sont des marques déposées appartenant à Universal Co. Ltd.
 Mouse Trap et Venture® sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated.
 Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc.